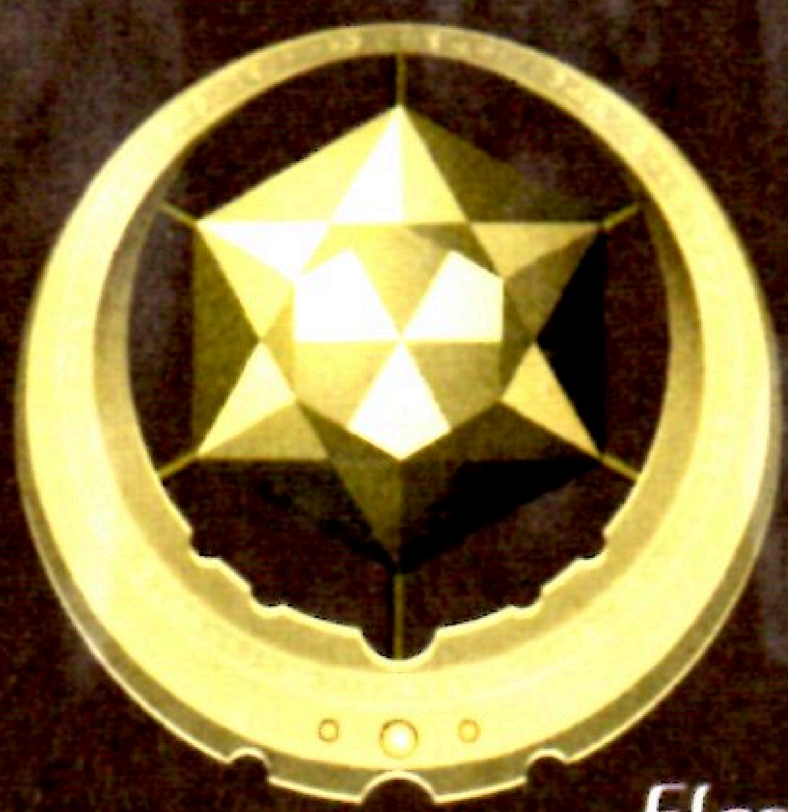

LIVRO ILUSTRADO
KROMO
GUERREIROS, MONSTROS E MAGOS
LERION
HALZANIANOS
KARNAKIANOS
1ª edição
R$ 4,90
Envelope com 3 cards R$ 1,00
144 CARDS PARA COLECIONAR E DISPUTAR AS MAIORES BATALHAS!
ESCOLHA O SEU LADO!

GUERREIROS, MONSTROS E MAGOS

LERION

Estudos relatam uma conturbada história de guerra e paz de uma antiga civilização localizada em planeta muito distante de nossa galáxia. O aparecimento de vida no planeta **Lerion** envolve muitos mistérios. Estudos antigos indicam que existe vida no planeta



há pelo menos 2 milhões de anos. De acordo com os relatos, foi nessa época que ali surgiram 16 deuses de origem desconhecida. Eles regem o mundo de **Lerion**



até hoje e estão divididos em duas legiões: a da Luz, formada por onze deuses, e a das Trevas, composta por cinco deuses. No mesmo período em que surgiram as deidades, o planeta começou a ser habitado por inúmeras tribos.

HALZANIANOS



Os Halzanianos são uma tribo que habita o Deserto de Halzan. Liderados pelo rei Halgor, estes habilidosos guerreiros da luz possuem a pele mais resistente do mundo Leriano e por esse motivo é que são conhecidos como Guerreiros de Lerinium.















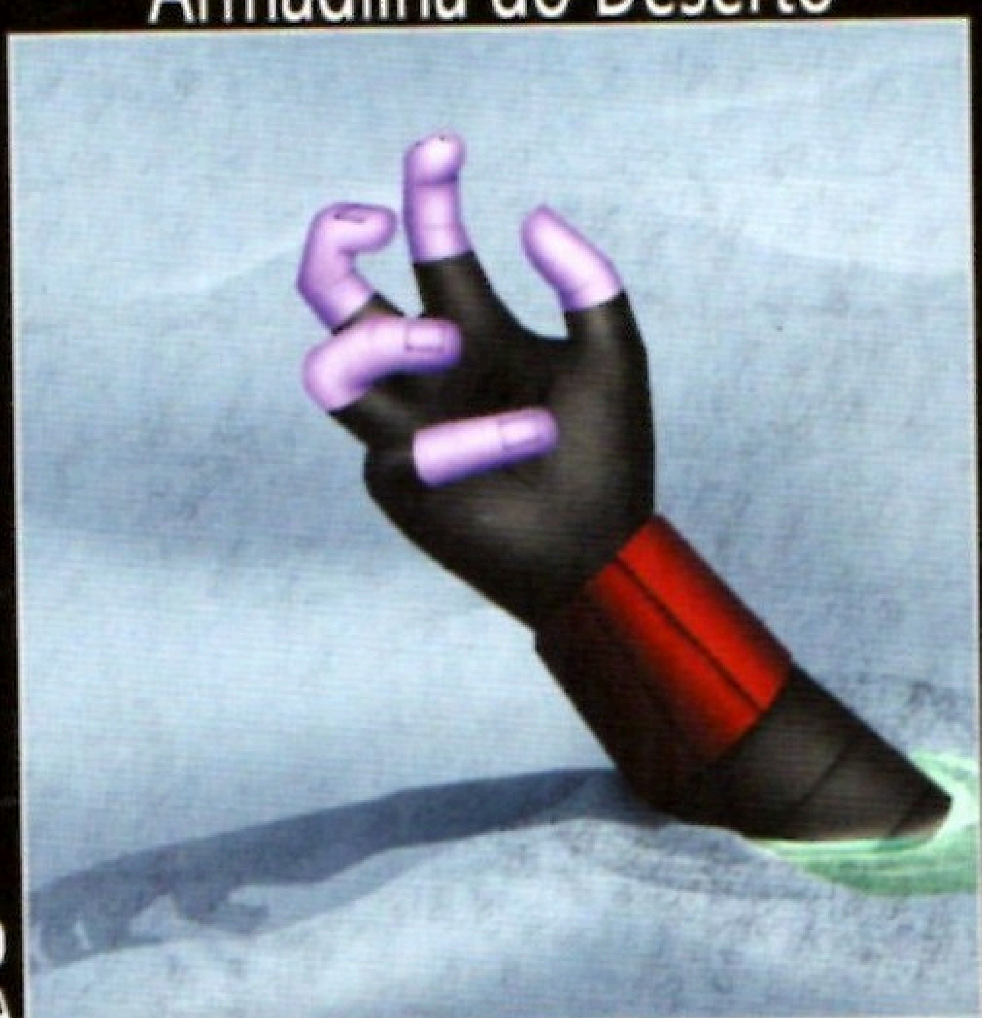




*Os mais antigos e sábios habitantes das tribos de **Lerion** acreditam que os deuses são entidades que viajam pelo Universo à procura de mundos desabitados para semearem a vida e reinarem sobre a sua criação.*

Há inúmeras hipóteses que explicam a presença dos deuses em Lerion. Mas os habitantes preferem acreditar que as entidades são criadoras da vida em todo o planeta. E, seguindo essa crença, prezam pelo respeito e contemplação das divindades.

Armadilha do Deserto



10 HA

Carta: Proteção

Quando o oponente declarar um ataque, negue a ação. Em seguida destrua a carta de combate do adversário com o menor valor de "ESPADA" com a face para cima na Linha de Ataque.

Armamentos de Gladiador



11 HA

Classe: Equipamento

Equipada a uma carta de combate da classe "Gladiador" Halzaniano, esta carta aumenta o valor de "ESPADA" em 8 pontos.

Armas de Combate



12 HA

Classe: Equipamento

Equipada a uma carta de combate das classes "Guerreiro" ou "Gladiador" Halzaniano, esta carta aumenta os valores de "ESPADA/ESCUDO" em 8 pontos.

Arqueiro Real

LUZ — B BÁSICA



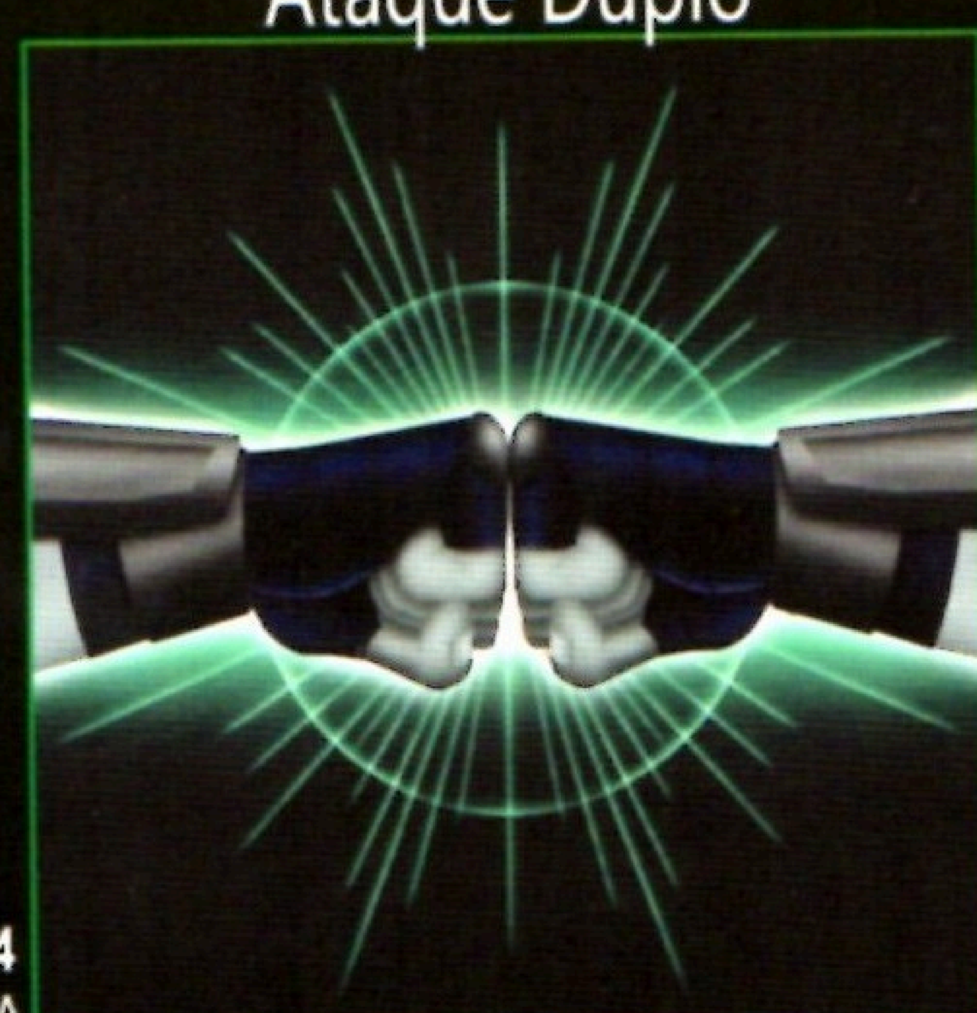
13 HA — GRAU 4

Classe: Guerreiro

Os arqueiros Halzanianos são vistos em batalha sempre protegidos pela linha de escudeiros. Trata-se de uma estratégia para recarregarem seus arcos em segurança.

HALZANIANO | LERINIUM | 36 | 30

Ataque Duplo



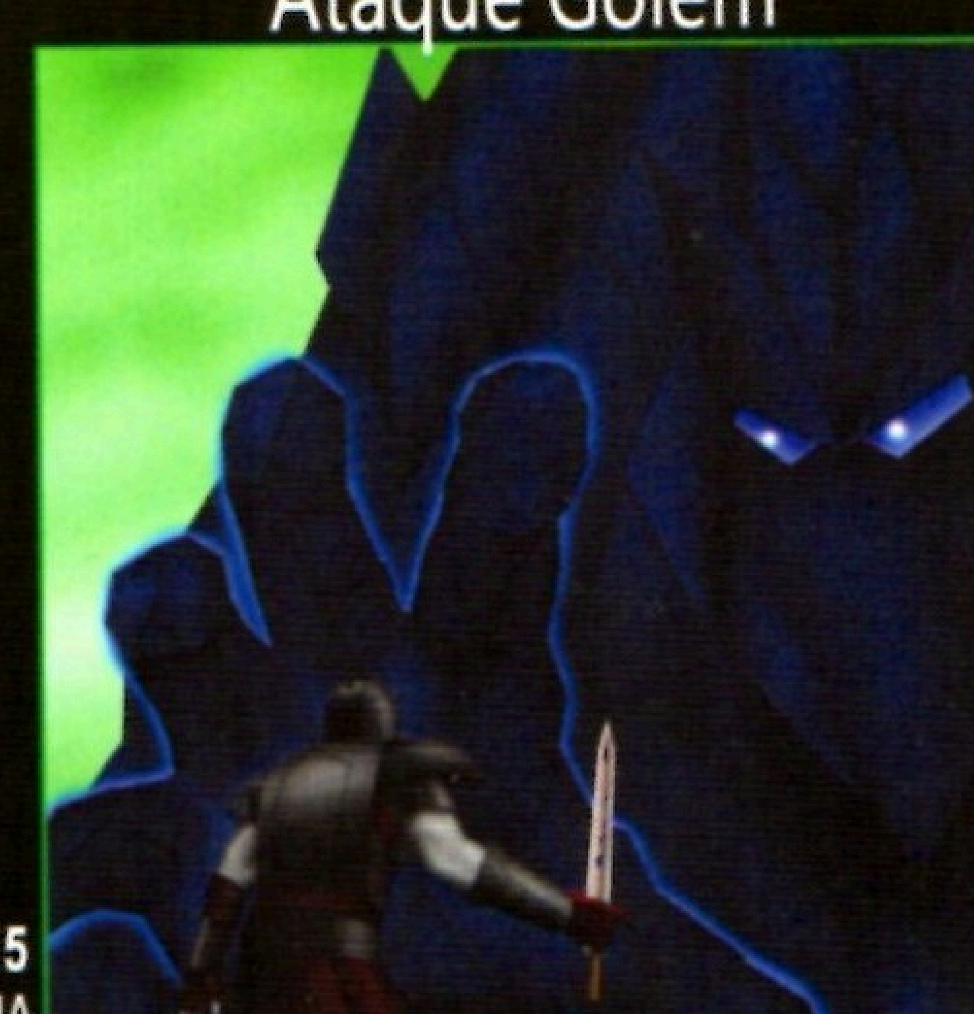
14 HA

Carta Efeito

Tipo: Rápido

Escolha uma carta de combate em sua Linha de Ataque. Ela poderá atacar duas vezes na rodada.

Ataque Golem



15 HA

Carta Efeito

Tipo: Rápido

Escolha e olhe uma carta na mão do oponente. Se for carta de combate será destruída imediatamente. Do contrário voltará ao seu local de origem.













Antigas lendas relacionam a evolução da vida em Lerion à chegada dos deuses. As entidades teriam semeado a vida por todos os cantos do planeta, dando vida a seus filhos, os membros das tribos lerianas.

Outra história contada pelos anciões se refere ao exílio de alguns seres assustadores. À época da criação da vida, demônios e monstros grotescos teriam sido gerados pela vontade dos cinco Deuses da Escuridão.











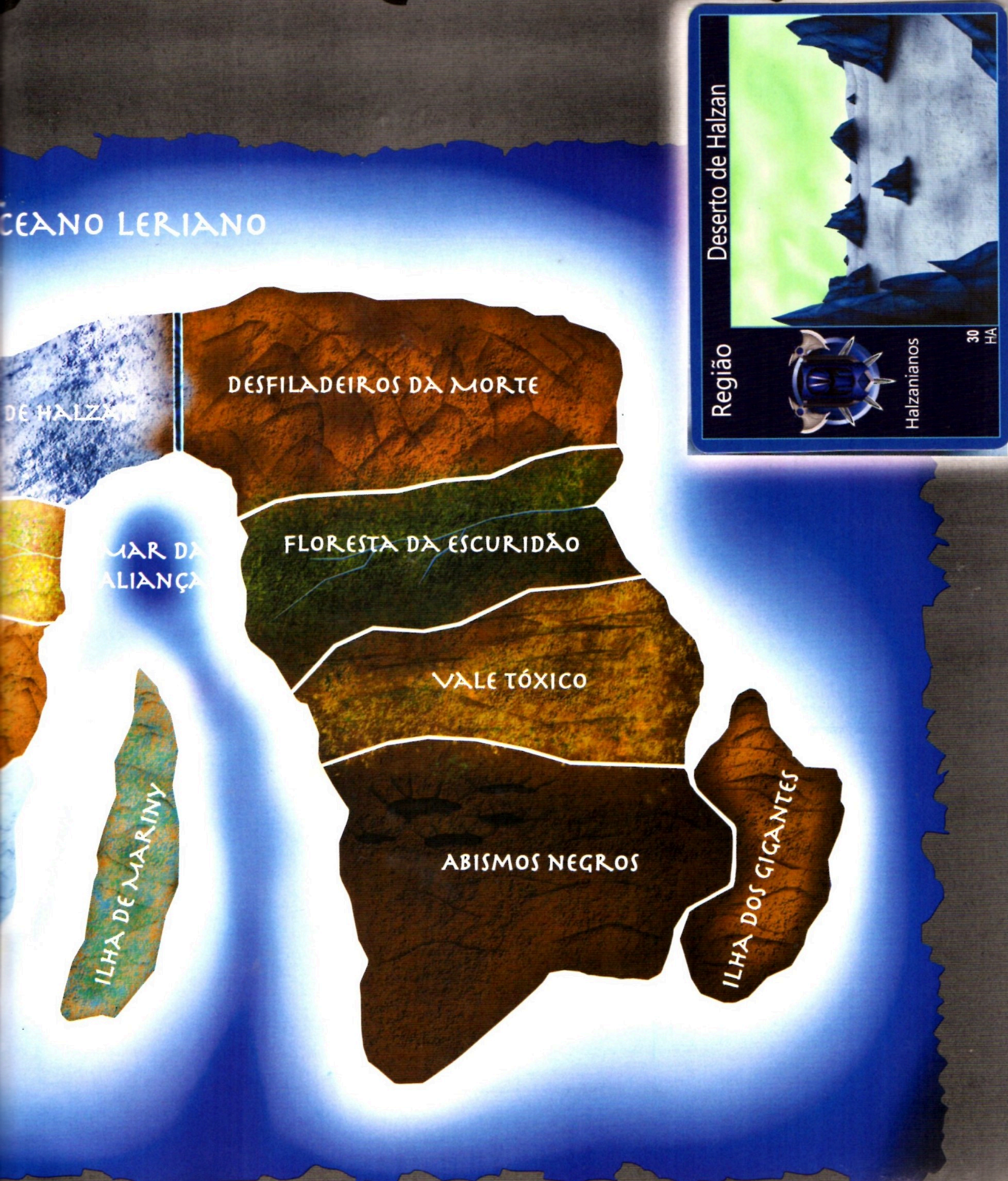








Os 11 deuses representantes da Luz alegaram que essas aberrações jamais poderiam viver entre os lerianos comuns.


CEANO LERIANO
DE HALZAN
DESFILADEIROS DA MORTE
MAR DA
ALIANÇA
FLORESTA DA ESCURIDÃO
VALE TÓXICO
ABISMOS NEGROS
ILHA DE MARINY
ILHA DOS GIGANTES
Deserto de Halzan
Região
Halzanianos
30
HA













Assim sendo, concordaram em ceder um lugar aos cinco representantes da Escuridão, onde seus filhos abomináveis pudessem viver, para que assim prevalecesse a paz entre todas as tribos. Esses foram exilados nos confins do grande continente Negro.

Foi então criada uma Regra Sagrada: nenhuma das criaturas poderia ultrapassar a fronteira para o continente Leriano.













Guerreiros, Monstros e Magos — Lerion













Depois de algumas centenas de anos luz da criação dos primeiros lerianos, houve então uma nova intervenção de todos os deuses.

Eles apareceram em suas reais formas para alguns escolhidos, com o objetivo de lhes revelar o mundo em que viveriam e, as leis sagradas que regeriam todos os habitantes.

























Os escolhidos pelos deuses espalharam seus ensinamentos fundando as primeiras ordens sagradas: os Templos de Adoração dos deuses, com leis e regras que deveriam ser respeitadas pelos seus seguidores.

Centenas de anos luz mais tarde, Lerion havia se tornado um mundo repleto de grandes cidades e povoados, cada qual com sua economia, crença e exército próprio.













LERION
Guerreiros, Monstros e Magos

Rheylien
LUZ — B BÁSICA



67 HA — GRAU 6

Classe: Maga Elemental

Sacerdotisa do templo de Zyhon, Rheylien domina grande parte dos caminhos da magia elemental.

Habilidade: Ao virar essa carta com a face para cima, devolva uma carta de efeito (Período) ativa no campo, para a mão do oponente.

HALZANIANA | LERINIUM | 56 | 52

Brasão Halzaniano



68 HA

Carta Poder

O Brasão Halzaniano só pode ser equipado a uma carta de combate das classes "Guerreiro" ou "Gladiador" Halzaniano com grau 4 ou menor.

EFEITO: Dobre o valor de "ESPADA" da carta equipada.

Símbolo Lerinium



69 HA

Carta: Poder

O Símbolo Lerinium só pode ser equipado a uma carta de combate "Halzaniana" com grau 3 ou menor.

EFEITO: Aumente em 10 pontos o valor de "ESCUDO" na carta equipada.

Mas grandes transformações fizeram com que um mundo inicialmente pacífico se tornasse o berço de uma guerra sem precedentes, gerada pela ganância de poder e principalmente de terras e riquezas que essas guardavam.

Tartaruga Gigante
LUZ — B BÁSICA



70 HA — GRAU 6

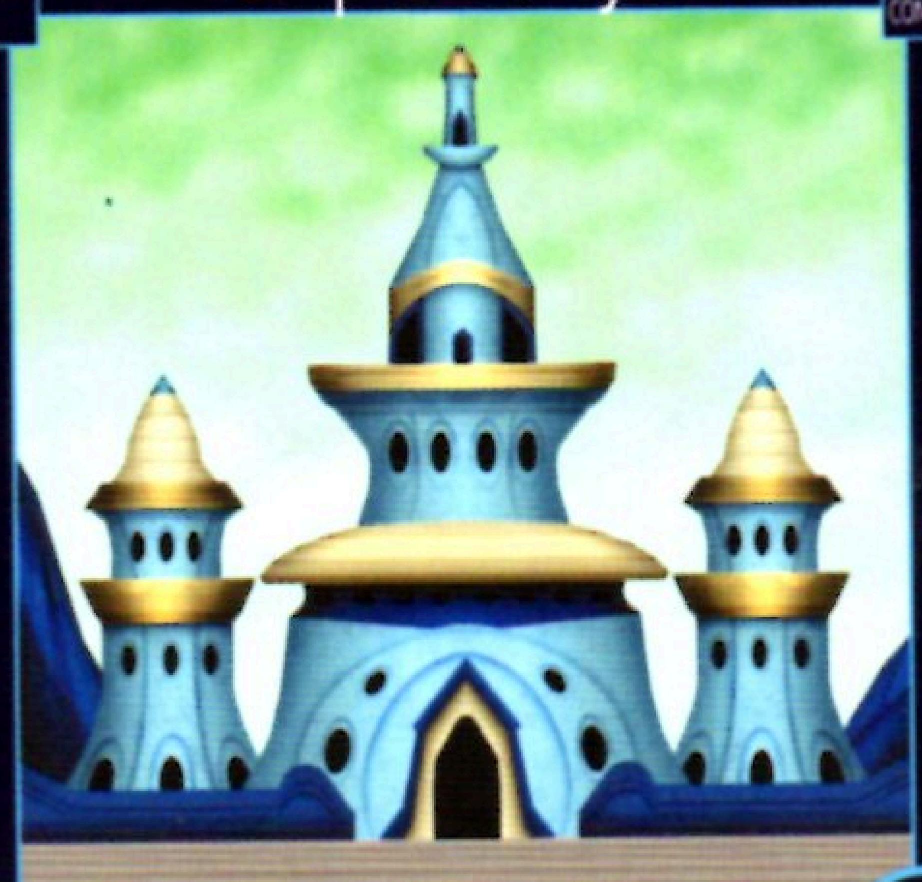
Classe: Animal

Esses animais tem grande poder de defesa e de ataque. Quando se encontram em perigo, eles têm a capacidade de expelir os espinhos localizados no alto do casco.

Habilidade: Esta carta pode executar ataques, mesmo se estiver na Linha de Defesa.

HALZANIANO | LERINIUM | 52 | 64

Templo de Zyhon
LUZ — C CONSTRUÇÃO



71 HA — GRAU ---

Classe: Templo

Exigência de invocação: O Templo de Zyhon só poderá ser invocado e mantido em campo, se a carta região "Deserto de Halzan" estiver ativa. Moradia de regente "Hazmon", o templo guarda os segredos da magia elemental Halzaniana em suas paredes.

EFEITO: Esta carta não poderá ser afetada por nenhuma carta efeito do oponente.

HALZANIANO | LERINIUM | --- | 72

Zarok
LUZ — B BÁSICA



72 HA — GRAU 6

Classe: Gladiador

Líder do povoado dos gladiadores, Zarok é o gladiador mais experiente do reino. Ele coleciona inúmeros títulos de campeão do torneio Leriano de lutas.

HALZANIANO | LERINIUM | 56 | 52

KARNAKIANOS



Os Karnakianos são uma tribo que habita a região dos Desfiladeiros da Morte. Liderados pelo rei Kharnakan, estes guerreiros das trevas são dotados de grande destreza e profundo conhecimento na arte da guerra.








PONTOS ATAQUE
PONTOS DEFESA


e ataque
REGIÃO
e defesa
estratégia

Importantes fatos e acontecimentos ao longo do tempo contribuíram para o início dos grandes confrontos.













Tudo começou quando um exército de Karnakianos seguidores do Deus da Guerra causaram a destruição de sagradas construções do Deus do Lerinium localizadas no Deserto de Halzan.





















Instigados pela riqueza oculta sob os templos de Zyhon, os Karnakianos estavam à procura de veios de Lerinium, o segundo mineral mais resistente do mundo Leriano.

Preocupados com o avanço do Reino Negro e de suas legiões, o conselho da Luz e os principais regentes das grandes cidades e reinos do continente Leriano iniciaram a construção de uma gigantesca muralha, que aumentaria as defesas da fronteira entre o continente Leriano e o Negro.











Guerreiros, Monstros e Magos
Lerion













Medindo 20 metros de altura e com 75 quilômetros de extensão, o muro maciço começou a ser construído com os minerais mais resistentes de Lerion, o Lerinium, do Deserto de Halzan, e o Cristal de Orezon, das Colinas de Cristal.

No lado leriano da fronteira, fundou-se a Cidade Muralha, com a união de várias tribos de guerreiros que cuidariam das defesas da construção.

























Em todo o planeta, surgiram rumores sobre uma nova aliança entre as legiões do continente Negro com o objetivo de atacar a continente Leriano.

E logo aconteceu o previsto: a Muralha Leriana sofreu o primeiro ataque por parte da legião das Trevas. Centenas de guerreiros Karnakianos, entre outros combatentes, avançaram contra a fronteira.













Khura

TREVAS — B BÁSICA



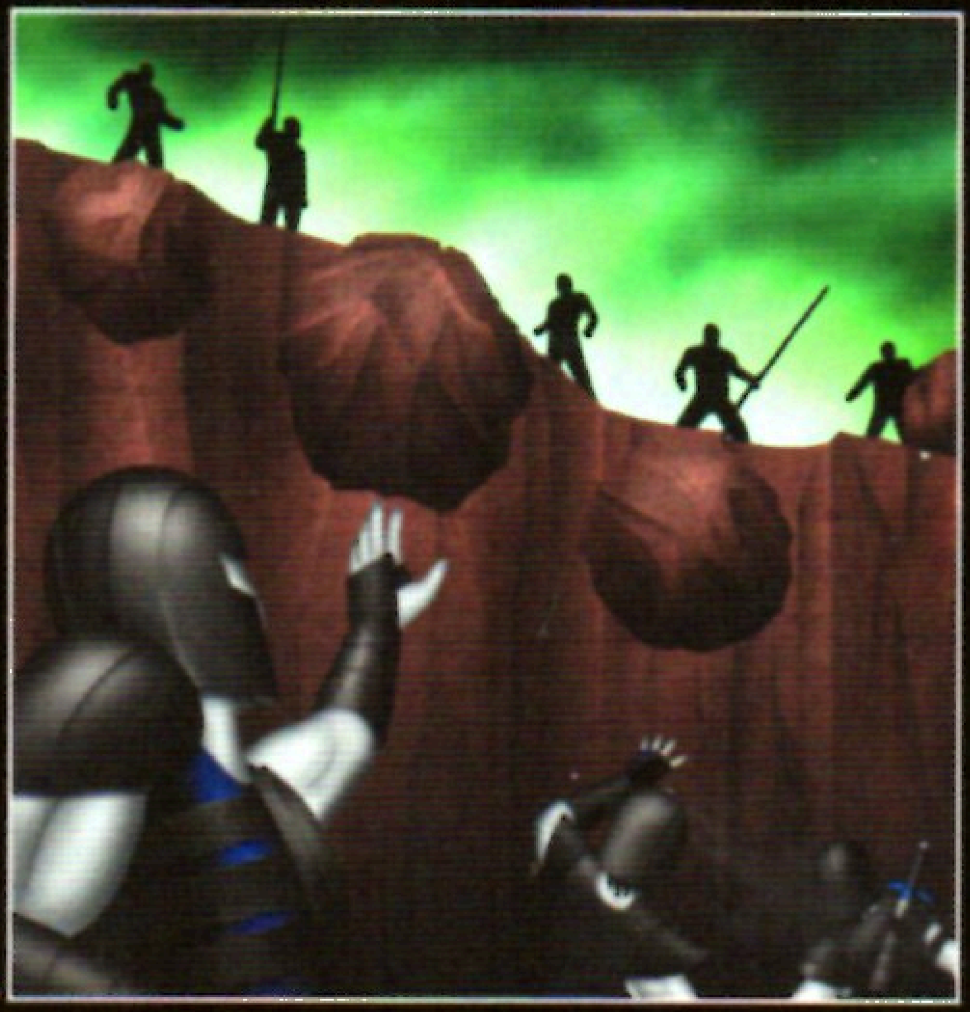
49 KA — GRAU 4

Classe: Guerreira

Igualmente a seu irmão Rhalkor, Khura também trabalha para Vazak como caçadora de fugitivos das masmorras. Sua habilidade equipara-se à de seu irmão.

KARNAKIANO | SANGUE | 40 | 32

Labirinto

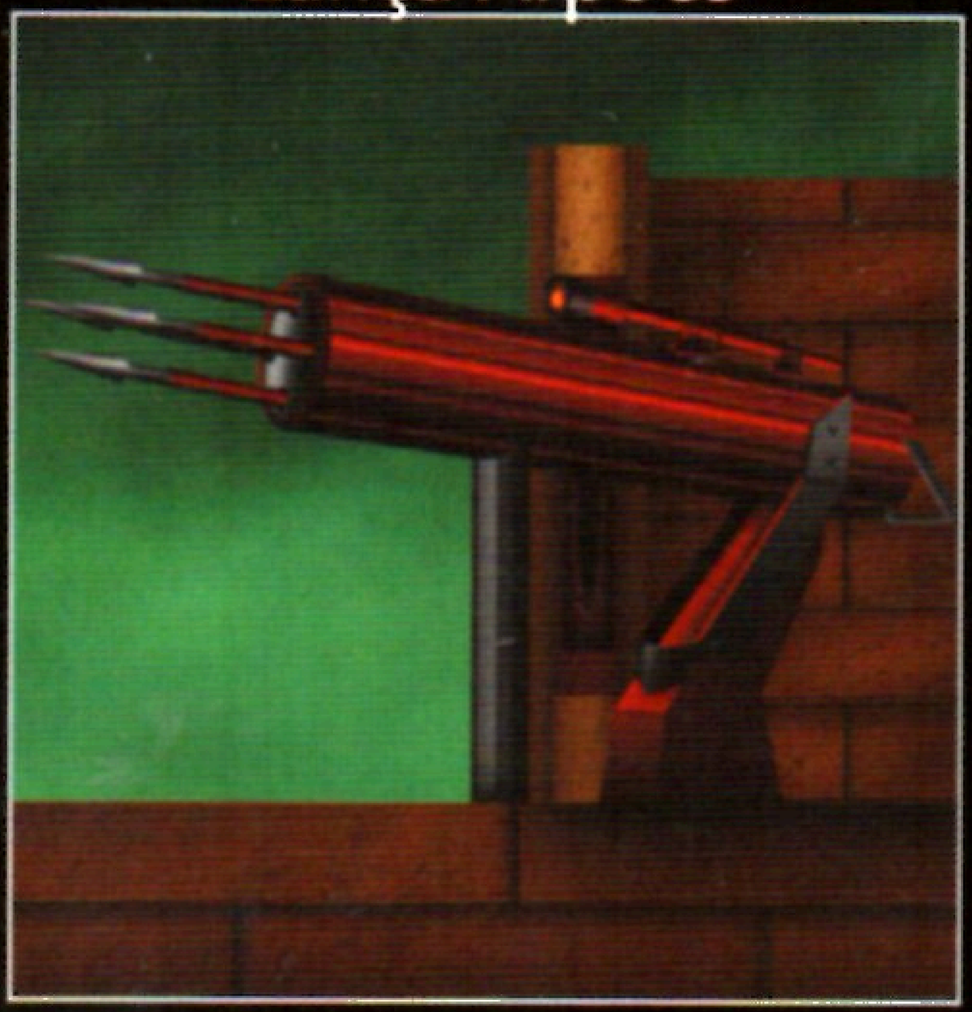


50 KA

Carta: Proteção

Quando o oponente declarar um ataque, negue a ação. Em seguida, cause um dano de 4 pontos de combate por cada carta dele na Linha de Ataque.

Lança Arpões



51 KA

Carta: Proteção

No momento que o oponente declarar um ataque, negue essa ação e cause-lhe um dano de 10 pontos de combate.

Lutador

TREVAS — B BÁSICA



52 KA — GRAU 4

Classe: Nômade

Grandes conhecedores em todos os tipos de lutas, os guerreiros dessa classe são letais ainda que desarmados.

KARNAKIANO | SANGUE | 38 | 34

Mercenária

TREVAS — B BÁSICA



53 KA — GRAU 4

Classe: Guerreira

As mercenárias trabalham apenas por riqueza. Elas são contratadas pelo reino para se infiltrarem na cidade nômade a procura de fugitivos e desertores.

KARNAKIANO | SANGUE | 34 | 28

Observador

TREVAS — B BÁSICA



54 KA — GRAU 4

Classe: Guerreiro

Eles protegem os limites de Vazak, vivem no alto dos muros da fortaleza. A qualquer sinal de invasão, estes guerreiros serão os primeiros a serem confrontados.

HABILIDADE: Quando esta carta for destruída e enviada a zona morta, olhe as cartas da mão do oponente.

KARNAKIANO | SANGUE | 36 | 26

Legiões de guerreiros, criaturas e gigantes também lançaram-se no oceano com gigantescas embarcações na intenção de invadir a costa leriana.

Por toda parte criaturas voadoras vindas do continente Negro atacaram vilas, cidades e povoados lerianos, sempre ao anoitecer.

Cálice de Karnak



55 KA

Carta Efeito

Tipo: Período

Com esta carta face para cima no campo, aumente os valores de "ESPADA/ESCUDO" de todas as cartas de combate da classe "Feiticeiro" Karnakiano em 6 pontos.

Portal das Trevas



56 KA

Carta Efeito

Tipo: Rápido

Escolha uma carta de combate da legião "TREVAS" de sua zona morta e coloque-a em campo na Linha de Ataque com a face para cima.

Prisão de Vazak



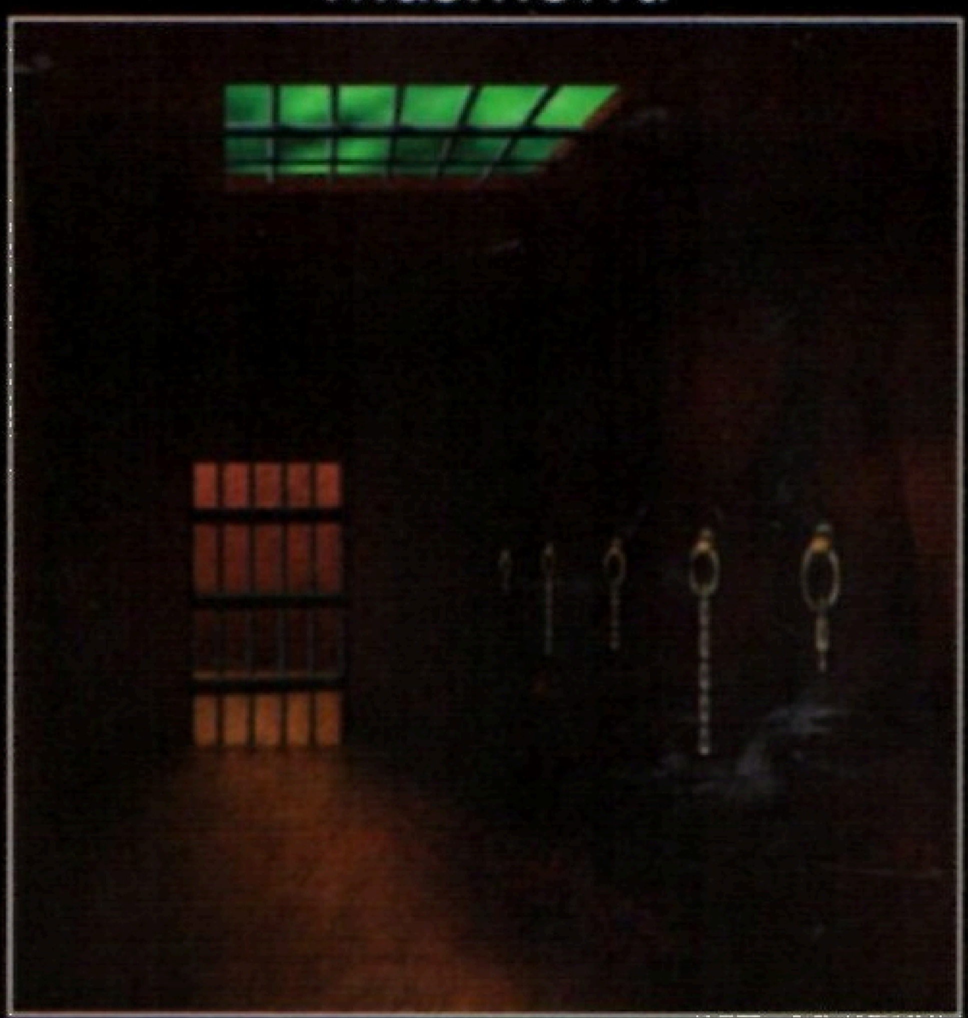
57 KA

Carta Efeito

Tipo: Rápido

Escolha uma carta de combate do seu oponente da tribo Halzaniana, grau 5 ou menor, e retire-a do duelo. Ela não poderá mais voltar ao campo.

Masmorra



58 KA

Carta: Proteção

Quando o oponente atacar com uma carta de combate, negue a ação. Em seguida escolha outra carta do adversário, com a face para cima e elimine-a do duelo atual.

Protetora

TREVAS — B BÁSICA



59 KA — GRAU 5

Classe: Guerreira

Assim como os protetores, estas guerreiras também formam a primeira linha de ataque dos exércitos Karnakianos. Elas se diferenciam por sua maior agilidade

KARNAKIANO | SANGUE | 42 | 46

Rei Kharnakan

TREVAS — B BÁSICA



60 KA — GRAU 6

Classe: Guerreiro

Khanakan é o rei de Vazak e principal líder dos povos dos desfiladeiros. Descendente dos primeiros reis Karnakianos sua liderança é inegável.

KARNAKIANO | SANGUE | 58 | 48













O conselho da Luz convocou um exército de guerreiros e magos, vindos de todas as partes de Lerion, para proteger a Muralha Leriana. Uma fantástica batalha entre a Luz e as Trevas acaba de começar.







Alinhe seu exército!







LERION — GUERREIROS, MONSTROS E MAGOS

REGRAS DO JOGO

OBJETIVO

Uma partida de Lerion é jogada entre dois jogadores. O objetivo dos jogadores é utilizar as cartas para proteger os pontos de combate, os pontos da Linha de Ataque e os da Linha de Defesa, e tentar reduzir os pontos do oponente a zero. Os participantes começam o jogo com **100 pontos** de combate, além dos **10 pontos** iniciais da Linha de Ataque e dos **10 pontos** da Linha de Defesa.

AS TRÊS FASES DO JOGO

O jogo possui três fases: Preparação, Posicionamento e Combate.

Fase de Preparação

Cada jogador monta um baralho com 50 cartas para iniciar um duelo. É permitido colocar até três cartas com o mesmo nome em cada baralho, com exceção das cartas **"Região"** e **"Titânica"**. Nesse caso, será liberada apenas uma de cada tipo por baralho.

Nessa fase, o jogador deve escolher qual região será ativada em seu lado do campo. Em seguida, deve **retirar de seu baralho a carta "Região"** e colocá-la com a face para cima no canto superior direito do seu tabuleiro.

O próximo passo é embaralhar as cartas. Os participantes embaralham suas cartas e repassam ao oponente para que ele faça o mesmo. Na sequência, os jogadores colocam o seu baralho em seu lado do campo (mesa) de face para baixo. Para iniciar o duelo, cada jogador compra cinco cartas de cima de seu monte. Estas cartas deverão ficar na mão de cada jogador, visíveis somente para os mesmos.

Fase de Posicionamento

As três primeiras rodadas do jogo estão dentro da fase de **"Posicionamento"**. Durante essas rodadas, os jogadores devem posicionar suas cartas em preparação para a fase de **Combate**. Exclusivamente nas três primeiras rodadas não será permitido nenhum ataque ou ativação das **"Cartas de Estratégia"**. Tais ações serão liberadas apenas na fase de **Combate**, no início da quarta rodada.

• **1° Rodada**: Após comprar as cinco primeiras cartas do topo do monte (final da Fase de Preparação), o jogador deverá descartar de sua mão no máximo duas cartas e colocá-las em seu lado do campo: uma **"Carta de Combate"** (cartas com valores de **ESPADA** e **ESCUDO**) e uma **"Carta de Estratégia"** (todas as cartas que não tenham valores de ESPADA nem de ESCUDO). As **"Cartas de Combate"** podem ser descartadas na Linha de Ataque ou na Linha de Defesa. As **"Cartas de Estratégia"** podem ser descartadas somente na Linha de Estratégia.

• **Campo de Batalha:** o campo de combate dos jogadores é dividido em três linhas básicas:

- **Linha de Estratégia**: É a primeira linha do campo, que é montada mais perto do jogador. Essa é a base da estratégia e comporta até sete cartas (Efeitos, Poderes, Proteções, Equipamentos e Espíritos).
- **Linha de Defesa**: Está localizada à frente da Linha de Estratégia e comporta até cinco cartas de combate. Nessa área, as cartas utilizam seus valores de ESCUDO apenas na confrontação. A linha possui um valor de 10 pontos. Cada carta destruída nessa linha significa um ponto a menos.
- **Linha de Ataque:** Está localizada à frente da Linha de Defesa e comporta até três cartas de combate. Nessa área, as cartas utilizam seus valores de ESPADA apenas na confrontação. A linha possui um valor de 10 pontos. Cada carta destruída nessa linha significa um ponto a menos.

Em sua vez de jogar, o participante é obrigado a descartar ao menos uma carta em campo. Todas as cartas devem ser descartadas com as **faces para baixo**, exceto as cartas com regras especificas de descarte (**Golem, Sagrada, Titânica e Profana**). O jogador pode visualizar suas próprias cartas descartadas de face para baixo em qualquer momento do jogo.

Caso o participante tenha nas mãos apenas **"Cartas de Combate"**, só será permitido jogar uma delas em campo. Essa regra também se aplica se o jogador tiver apenas **"Cartas de Estratégia"** em suas mãos.

Ao terminar o descarte, o jogador deve comprar o mesmo número de cartas liberadas em campo, para que tenha novamente cinco cartas nas mãos em sua próxima rodada. Inicia-se a vez do segundo jogador. Ele deve seguir as mesmas regras de posicionamento do primeiro participante. Ao terminar a sua vez, encerra-se a primeira rodada. Após os dois jogadores terem completado três rodadas, finaliza-se a fase de posicionamento.

Fase de Combate - 4° Rodada

No início da quarta rodada começa a Fase de Combate. O primeiro jogador segue as mesmas regras de descarte já explicadas. Após o

descarte, agora é permitido utilizar as "**Cartas de Combate**" e de "**Estratégia**".

O jogador pode utilizar quantas **"Cartas de Estratégia"** quiser em qualquer momento de sua jogada. Isso vale somente para aquelas cartas que estiverem posicionadas em sua Linha de Estratégia (o jogador não pode usar cartas em sua mão). As **"Cartas de Estratégia" do tipo** "**Proteção**", só poderão ser ativadas na vez do oponente. Os participantes devem seguir as regras de ativação especificas para cada tipo de **"Carta de Estratégia"**, explicadas no tópico **"Conhecendo suas Cartas"**.

No seu turno, o jogador pode executar **"o ataque"** ou movimentar todas suas cartas da Linha de Ataque. Ao executar o ataque, a carta não poderá mais ser movimentada para a Linha de Defesa na mesma rodada.

Também é possível movimentar as cartas da Linha de Defesa para Linha de Ataque. As cartas movimentadas não poderão atacar na mesma rodada.

Executando **"o ataque"**: Para realizar esta ação, o jogador deve escolher uma de suas **"Cartas de Combate"** da Linha de Ataque, que deseja utilizar no ataque, e selecionar uma carta de combate que deseja atacar no campo do oponente (a carta alvo do oponente pode estar localizada na Linha de Ataque ou na Linha de Defesa). Se as cartas envolvidos no confronto estiverem com as faces para baixo, serão viradas com as faces para cima e seus valores serão confrontados. Caso o oponente ative uma "**Carta de Proteção**", sua carta de combate não será virada com a face para cima. As cartas evolvidas no combate podem ser confrontadas de três maneiras:

- LINHA DE ATAQUE X LINHA DE ATAQUE: Quando uma carta de combate da sua Linha de Ataque atacar outra carta de combate da Linha de Ataque do oponente, o valor da **ESPADA (Força)** de sua carta (somado com equipamentos e efeitos se houver) será confrontado com o valor da **ESPADA (Força)** da carta do adversário. A carta com menor valor será destruída, retirada do duelo e colocada na zona morta. Além disso, a diferença entre os valores da **ESPADA** das cartas será deduzida dos pontos de combate do jogador perdedor. Esse também perderá um ponto da Linha de Ataque.

- LINHA DE ATAQUE X LINHA DE DEFESA: Quando uma carta de combate da sua Linha de Ataque atacar uma carta de combate da Linha de Defesa no campo do oponente, o valor da **ESPADA (Força)** da carta de ataque será confrontado com o valor do **ESCUDO (Resistência)** da carta de defesa do oponente. Se o valor da **ESPADA (Força)** for maior que o valor do **ESCUDO (Resistência)**, a carta da Linha de Defesa será destruída e enviada à zona morta. O jogador defensor perderá um ponto da Linha de Defesa e não perderá pontos de combate. Mas se a carta de ataque tiver o valor da **ESPADA (Força)** menor do que o valor do **ESCUDO (Resistência)** da carta alvo, a diferença será deduzida dos pontos de combate de quem tiver a carta atacante. Nesse caso nenhuma das cartas será destruída.

- LINHA DE ATAQUE X CAMPO VAZIO: Quando um dos participantes tiver seu campo vazio, sem nenhuma carta de combate em sua Linha de Ataque e em sua Linha de Defesa, será permitido ao outro jogador executar um "Ataque Direto" aos pontos de combate do oponente. Ele deve atacar com uma carta de combate de sua Linha de Ataque. O valor da **ESPADA** da carta escolhida será deduzido dos pontos de combate do oponente. Só será permitido um ataque direto por rodada. No caso que o oponente defensor tiver cartas de proteção, elas poderão ser usadas normalmente para negar o ataque direto a seus pontos de combate.

Após realizar o ataque e utilizar suas "**Cartas de Estratégia**", o jogador deve comprar o mesmo número de cartas que descartou em campo, para que tenha novamente cinco cartas nas mãos em sua próxima rodada. Esta compra sinaliza o fim de sua vez. Passa-se a vez ao próximo jogador.

Ao completar todas as casas da Linha de Ataque, da Linha de Defesa e da Linha de Estratégia, o jogador será obrigado a continuar descartando pelo menos uma carta no campo em sua vez. Durante o descarte, ele terá de retirar a mesma quantidade de cartas do campo que quiser liberar das mãos. As cartas retiradas irão para a zona morta.

Caso os pontos da Linha de Defesa ou da Linha de Ataque de um jogador chegar a zero, o mesmo jogador não poderá mais realizar o descarte de cartas na respectiva linha.

Cada participante pode executar o **descarte total das cartas** uma vez no jogo. Isso ocorre quando o jogador se desfaz das cinco cartas de suas mãos, envia-as à zona morta e compra cinco novas cartas do topo do monte. Cada descarte total custa **10 pontos** de combate ao jogador e só poderá ser feito no início da vez do jogador.

FIM DO COMBATE

O combate acaba quando:

• Um dos jogadores conseguir reduzir os 100 pontos de combate do oponente a zero.

• No início de uma rodada, um jogador não tiver mais cartas para comprar. Automaticamente ele será declarado perdedor.

• Ambos os jogadores tiverem seus pontos de combate reduzidos a zero ao mesmo tempo. O jogo será declarado empatado.

CONHECENDO AS CARTAS

As cores das cartas

As cartas Lerion possuem cores diferenciadas para facilitar uma rápida visualização. É importante conhecê-las:

- **Cartas de Combate, Cartas Equipamento, Cartas Região, Cartas Poder e Cartas Espírito**: Elas têm uma cor padrão referente à sua tribo. O que muda são apenas os contextos de cada carta.
- **Cartas Efeito (Rápido), Efeito (Período) e Efeito (Restauração)**: Elas têm um tom verde escuro como padrão único.

- **Cartas Proteção**: Possuem tons cinza e preto como padrão único.

Cartas de Combate

As **"Cartas de Combate"** são todas as cartas que possuem valores para a **"ESPADA"** e o **"ESCUDO"**. Existem cinco tipos conhecidos de **"Cartas de Combate"**:

1) **Cartas de Combate "B" (Básica)**: São todas as cartas que não necessitam de exigências nem de pagamento de tributos para serem invocadas ao campo. Em alguns casos possuem habilidades especiais.

2) **Cartas de Combate "C" (Construção)**: As cartas do tipo Construção são jogadas sempre na linha de Defesa. Elas possuem apenas valores do escudo e, em alguns casos, também possuem efeitos. Para serem invocadas e mantidas em campo, é preciso que cartas específicas de **"Região"** estejam ativas.

3) **Cartas de Combate "G" (Golem)**: Os Golens podem ser de vários tamanhos e formas porque são criaturas totalmente constituídas por elementos Lerianos. As cartas "Golem" só podem ser invocadas por meio de rituais mágicos ou de feitiços. Para invocar uma dessas cartas, é necessário ter em campo um número especifico de Magos ou Bruxos de grau equivalente. Quanto mais poderoso o Golem, mais cartas em campo serão necessárias.

4) **Cartas de Combate "S" (Sagrada) e "P" (Profana)**: As cartas do tipo "Sagrada e Profana" são representadas por seres físicos renascidos pelo poder dos Deuses ou por meio de rituais mágicos ou de feitiços proibidos. Para serem invocadas, é necessário o pagamento de tributos, tais como pontos de vida, sacrifícios de cartas de combate ou ambos, dependendo do grau de força da carta.

5) **Cartas de Combate "T" (Titânicas)**: As cartas do tipo Titânicas são as mais poderosas do jogo. Elas representam a união de vários elementos em uma só criatura. Existem duas criaturas titânicas conhecidas, mas o custo de sua invocação é alto, vai além do pagamento de tributo. O jogador precisa ter em campo os selos de libertação exigidos em cada carta. E muita atenção: ao invocar um ser titânico ao campo, o jogador terá todas suas outras cartas de combate destruídas. Uma criatura titânica só pode reinar absoluta se for a única combatente em cada lado do campo.

Cartas de Estratégia

Todas as cartas que NÃO possuem valor de "ESPADA" e "ESCUDO" são consideradas "Cartas de Estratégia". Existem cinco classes de "Cartas de Estratégia":

1) **Cartas de Proteção**: São usadas apenas para proteção contra ataques de cartas de combate ou cartas de estratégia do oponente. A carta Proteção somente é ativada no turno do oponente.

2) **Cartas de Efeito**: Essa classe de carta é dividida em três tipos:
- Carta de Efeito (Rápido) - É ativada e descartada imediatamente para a zona morta. Seu efeito vale apenas por uma rodada.
- Carta de Efeito (Período) – Quando ativada, permanece com a face para cima no campo. Seu efeito continua por mais de uma rodada.
- Carta de Efeito (Restauração) – É ativada e descartada imediatamente para a zona morta. Seu efeito é aplicado apenas uma vez.

3) **Cartas Equipamento**: Após serem acopladas a uma carta de combate, elas aumentam seus valores de ESPADA, ESCUDO ou ambos, dependendo de seu efeito. As "Cartas de Equipamento" têm de estar acopladas às "Cartas de Combate" antes de serem confrontadas durante o ataque.

4) **Cartas Poder**: São usadas para dar habilidades extras ou aumento de força significativo a qualquer carta de combate de uma tribo especifica ou de uma legião.

5) **Cartas Espírito**: São cartas de efeito contínuo. Semelhante à carta de Efeito Período, elas ficam com as faces para cima no campo e exigem sacrifício de pontos de combate do jogador, para que seu efeito seja ativado.

Cartas de Região

São cartas de efeito contínuo, que alteram o lado do campo onde são ativadas. Cada lado do campo suporta apenas uma região por vez. Cada carta Região abre inúmeras possibilidades ao jogador, inclusive a de usar as cartas do tipo **"C" (Construções)**. As cartas do tipo Região são ativadas fora do campo de batalha durante a Fase de Preparação.

Amigo colecionador!!!

"A maneira mais fácil de completar sua coleção é trocando os CARDS repetidos com seus colegas."

CASO NÃO COMPLETE SUA COLEÇÃO, VOCÊ PODE COMPRAR POR INTERMÉDIO DA KROMO EDITORA. VEJA COMO:

Faça o pagamento com cheque nominal à Kromo Editora e Gráfica Ltda. e envie junto com a relação dos cromos faltantes pelo correio para a Caixa Postal 26653, Cep: 05116-970 - Vila Jaguara - SP.
Ou, se preferir, faça um depósito em qualquer agência Bradesco com os seguintes dados:
Banco (237) - Agência 2391-4, Conta Corrente 24039-7, em nome da Kromo Editora e Gráfica Ltda., e envie o comprovante de depósito, o pedido com a relação dos cards faltantes e o nome do álbum por carta ou pelo fax: 0XX(11)3622-8064, Ramal 22.

Visite nosso site: www.kromoeditora.com.br / E-mail: atendimento@kromoeditora.com.br

Controle sua Coleção HALZANIANOS KARNAKIANOS

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34
35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51
52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68
69	70	71	72		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46
47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63
64	65	66	67	68	69	70	71	72								

O preenchimento desta coleção não dá direito a prêmios ou brindes, nem se destina a concurso ou sorteio.

O PREÇO DE CADA CARD É R$ 0,34 MAIS R$ 4,50 PARA DESPESAS DE MANUSEIIO E POSTAGEM.

Os pedidos estão limitados a 20 CARDS por carta e serão atendidos os pedidos que chegarem até fevereiro de 2014.

Livro Ilustrado Lerion é uma publicação da Kromo Editora e Gráfica Ltda.

Diretores: Benedito de Azevedo, Eduardo Castão, Sergio R. Ivonisko; Assintente de arte: Henrique Esmeraldo.
Diretores Redalgo: Diogo Beltran, Moisés Alves; Autores: Robson Gonzales, Fabiano Silva Santos

Impressão: Log & Print Gráfica e Logística S.A.

Kromo Editora e Gráfica Ltda.
CNPJ. 05.437.940/0001-66 - INSC. EST. 116.521.247.110
Redação e Atendimento: Rua União da Vitória, 244 - CEP: 05117-080 - VILA JAGUARA - SP

Redalgo Desc. Dist. Com. e Serv. de Software SA
Av. Rouxinol 84 - conj 56 - CEP: 04516-000 - Indianópolis - SP

GUERREIROS, MONSTROS E MAGOS

LERION

Um jogo estimulante de ataque e defesa. Aprimore suas técnicas!

O primeiro duelo já começou! Colecione todos os cards dos personagens mais incríveis que você já viu! Acesse o nosso site, conheça tudo sobre o mundo de Lerion e acompanhe as próximas batalhas.

www.lerion.com.br





PRÓXIMA EDIÇÃO:

LIRYANAS VERGONIANOS



em breve nas bancas!